



# 8-БИТ

[www.V-BIT.ru](http://www.V-BIT.ru)

официальный сайт журнала

№15, 15 сентября, 2012 г.

БЕСПЛАТНЫЙ ОНЛАЙН ЖУРНАЛ НОВИНОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

## Появился современный телефон в виде перчаток



Стр. 13



Стр. 7



Итоги IFA 2012

Стр. 8



Новое устройство видящее  
СКВОЗЬ СТЕНУ

Стр. 13



Стр. 16



# В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

## СОДЕРЖАНИЕ

02. В этом выпуске

## ВСТУПЛЕНИЕ

03. От издателей

## НОВОСТИ IT

- 04. Выбран макет для памятника Стиву Джобсу в Санкт-Петербурге
- 04. Apple запускает собственное интернет-радио
- 05. Новые стильные подставки для планшетов
- 05. Пользователи торрентов находятся «под колпаком» у правообладателей
- 06. Первоклассники будут изучать основы программирования
- 07. MAXON CINEMA 4D версии R14 {NEW}

## МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

- 08. Итоги IFA 2012
- 10. Читалка и телефон
- 10. Появились первые смартфоны на базе Firefox OS
- 11. Rovio создаст «Angry Birds наоборот»?
- 11. Половина российских пользователей продолжает верить в Nokia

## HI-TECH NEWS

- 12. Интерактивная футболка
- 12. Смартфон контролирует ваш организм
- 13. Изобретено устройство позволяющее видеть сквозь стену
- 13. Ультратонкий планшет Dell XPS Duo 12

## КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

- 14. Ускоряем работу компьютера

## ОБЗОР ПРОГРАММ

- 16. I AM ALIVE

## ИГРОМАНИЯ

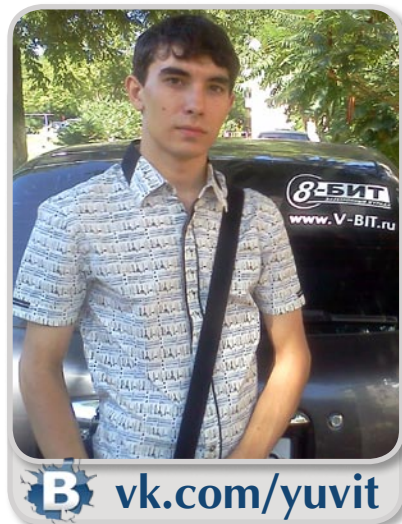
- 18. The Amazing Spider-Man

## ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- 20. Объектно-ориентированное программирование или ООП

## ОТДОХНИ

- 22. Лабиринт
- 23. Анекдоты



**Привет всем!**

За эти 2 недели к нам присоединился специалист в мобильной сфере Георгий Кузнецов. В остальном все без изменений.

В редакцию журнала 8-бит, требуется ответственный человек в рубрику «Новости IT» и менеджеры по рекламе.








Уважаемые рекламодатели! Прорекламировать свою компанию, товар или услугу у нас в журнале очень просто, актуально и дешево! С 1 сентября по 1 октября у нас скидка на все виды рекламы 40%.

**Желаю вам приятного чтения!**

**Виталий Юрченко**

**Следующий выход 1 октября 2012 года.**

#### Цветовая навигация по рубрикам

-  **Общее**
-  **Новости IT**
-  **Мобильные новости**
-  **Hi-tech news**
-  **Компьютер для начинающих**
-  **Обзор программ**
-  **Игромания**
-  **Программирование**
-  **Обзор сайтов**
-  **Интервью с читателями**
-  **Отдохни**

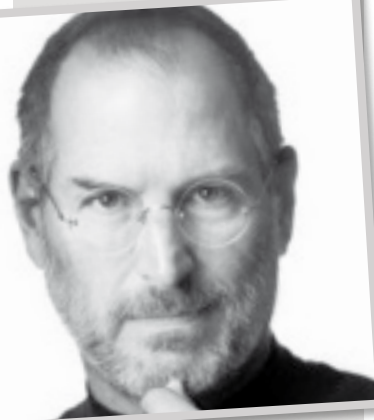
**Официальный сайт журнала**  
**www.v-bit.ru**





## Выбран макет для памятника Стиву Джобсу в Санкт-Петербурге

В Санкт-Петербурге подвели итоги конкурса на лучшую идею мемориала в честь Стива Джобса. Первое место занял проект петербуржца под названием «Солнечный QR». Памятник выполнен в виде подставки с конструкцией, представляющей собой белую поверхность, из которой выходят вертикальные штыри (их высоту можно программно регулировать).



Изображение QR-кода можно прочесть только около полудня, когда звучит выстрел на Петропавловской крепости. Каждый день фигура меняется, создавая новый код, пишет «РИА Новости». В настоящее время ведутся переговоры с градостроительным комитетом и правительством Санкт-Петербурга, связанные с реализацией идеи по установке памятника.

«В плане средств мы себя не ограничиваем, мы хотим, чтобы это был красивый, достойный памятник», — заявил председатель жюри конкурса Максим Долгополов. По его словам, в сентябре планируется решить все юридические вопросы с установкой памятника, а реализовать проект хотят до конца года.

## Apple запускает собственное интернет-радио



Издания Wall Street Journal и New York Times сегодня со ссылкой на свои источники в Apple сообщают, что компания собирается запустить собственный сервис интернет-радио, который будет конкурировать с популярным в западном интернете сервисом Pandora.

CyberSecurity.ru - Внешне интернет-радио Apple будет организовано подобно системе вещания радио в iTunes - записи будут разбиты по музыкальным жанрам.

Источники в Apple говорят, что если сейчас в iTunes просто собран каталог существующих интернет-радиостанций, то в случае с новым сервисом компания будет сама осуществлять потоковое вещание. Сейчас Apple ведет переговоры с рекорд-лейблами относительно лицензирования их контента для радионного вещания в сети.

Также источники отмечают, что в самой Apple пока нет ясной видимости того, как должен быть организован новый сервис интернет-радио, поэтому не следует полагать, что он будет запущен уже в ближайшие недели или месяцы. Очевидно лишь, что Apple намерена посостязаться с сервисами Pandora, Slackard или iHeartRadio.

Независимые аналитики говорят, что у Apple есть реальный шанс стать крупным игроком на рынке потокового вещания, так как

большая часть существующих станций имеет ограниченные лицензии: их каталоги контента невелики, а география работы ограничена. У Apple же довольно тесное сотрудничество с рекорд-лейблами и огромный географический охват.

Источники в Apple говорят, что финансировать работу радионного сервиса предполагается по модели Pandora, то есть за счет рекламы в эфире. Отметим, что Pandora предлагает премиум-подписку на контент за 36 долларов в год, когда рекламное время существенно ограничено. Будет ли у Apple платное интернет-радио, пока неизвестно.



[www.it.siteua.org](http://www.it.siteua.org)

## КОРОТКИЕ СРОКИ



## Новые стильные подставки для планшетов

Первые числа сентября ознаменовали себя днем презентации новых гаджетов от голландского производителя Cnauon. Большая часть товаров, представленных компанией к продаже, имеют отношение к мобильным технологиям. На этот раз представители Cnauon в России познакомили нас со стильными подставками для планшетов любых типов.



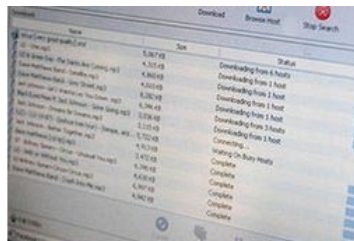
Оригинальная конструкция может понравиться многим пользователям, желающим научить стоять свой планшет на столе либо на другой поверхности. Универсальные устройства CNA-USTAND1x и CNA-ISTAND1x отлично подходит для любого типа планшета: регулировка угла наклона на 360 градусов, прорезиненная поверхность не даст скользить устройству, к тому же, есть возможность вертикального подвешивания вашего портативного компьютера.

Покупателей CNA-ISTAND1x (для iPad'ов) ждет небольшой сюрприз — в комплекте с подставкой идет дополнительный защитный чехол для iPad2. Представленная на изображениях продукция уже в продаже, средняя цена каждого гаджета = 999 руб при весовом барьере в 100 грамм.



## Пользователи торрентов находятся «под колпаком» у правообладателей

Если вам приходилось загружать нелегальный контент из сетей BitTorrent на протяжении последних трех лет, ваш IP-адрес наверняка уже известен правообладателю. К такому выводу склоняются ученые из Университета Бирмингема, представившие результаты своего недавнего исследования на конференции SecureComm, посвященной вопросам информационной безопасности.



По словам исследователей, на выяснение вашего IP-адреса потребуются не более трех часов, и даже общедоступные списки «blocklists», в эффективности которых убеждены многие пользователи, не помогают избежать обнаружения.

Фундаментом сетей BitTorrent являются так называемые «трекеры» — серверы, которые помогают участникам файлообменного процесса находить друг друга. При подключении к выбранной «раздаче» каждый клиент сообщает о себе трекеру и получает список активных участников — «пиров».

Подобное устройство сетей позволяет осуществлять их мониторинг двумя разными способами. Непрямой мониторинг (indirect monitoring) предполагает подключение к трекеру для получения списка IP-адресов пользователей. Однако, гораздо чаще «наблюдатели», представляющие интересы правообладателя, используют методику прямого мониторинга (Direct monitoring). Этот способ подразумевает взаимодействие с другими «пиратами» и позволяет

получить неопровержимые доказательства незаконной активности.

Руководитель исследовательской группы Том Хотия (Tom Chothia) и его коллеги постарались найти отличия между рядовыми клиентами BitTorrent-трекеров и теми, кто подключается к файлообменным сетям лишь для изучения активности других пользователей. В том числе исследователи обнаружили, что «наблюдатели» обычно используют множество IP-адресов для подключения к сетям BitTorrent, сохраняют подключение на протяжении длительного периода времени, а также одновременно принимают участие в нескольких «раздачах». Немногие рядовые пользователи эксплуатируют сети BitTorrent с той же интенсивностью.

Еще более убедительные сведения можно получить при изучении взаимодействий между клиентами сети. Клиенты BitTorrent обмениваются друг с другом кусочками файлов, так называемыми блоками. Каждый клиент сообщает о наличии у него определенных блоков и запрашивает отсутствующие фрагменты. Если пользователь действительно загружает файл, количество блоков, раздаваемых с его IP-адреса, непрерывно растет. Сложно представить себе ситуацию, в которой пользователь оповещает о доступности конкретного блока, а некоторое время спустя сообщает о его от-

сутствии. Однако исследователи обнаружили, что некоторым «пирам» свойственно именно такое поведение.

«Мы обнаружили 20 небольших подсетей, в которых процесс загрузки никогда не заканчивается а «зависает» в промежутке между 45% и 55%, — сообщают исследователи в официальном отчете. Ученые также утверждают, что «пиры» с подобным подозрительным поведением никогда не принимают участие в распространении бесплатного общедоступного контента.

На основании собранных данных был составлен список IP-адресов, подозреваемых в мониторинге файлообменных сетей. Любопытно, что в списке оказались не только известные компании, работающие в тесном контакте с правоохранительными органами, но и несколько небольших фирм, не афиширующих своей деятельности.

Результаты исследования, скорее всего, приведут к очередному этапу «гонки вооружений» между пиратами и защитниками копирайта. Клиенты наверняка захотят использовать полученные данные для составления более полных и актуальных «черных списков». Фирмы, специализирующиеся на мониторинге сетей, в свою очередь, сделать собственных «ботов» более незаметными и похожими на реальных пользователей.

## Первоклассники будут изучать основы программирования



В обозримом будущем в учебной программе эстонских средних школ появится новый предмет. Школьники будут изучать языки программирования и приобретать навыки разработки мобильных и веб-приложений начиная с первого класса.

Согласно материалам статьи, опубликованной на сайте UbuntuLife, программа «ProgeTiiger» стартует уже в этом месяце и ее первым этапом станет подготовка учителей начальных классов. Некоторое время спустя соответствующие учебные курсы появятся в нескольких учебных заведениях, а позже будут доступны во всех средних школах страны. Организаторы программы предложат учебные материалы, рассчитанные на школьников всех возрастов, от первого до двенадцатого класса.

По мнению обозревателей

UbuntuLife, основным поводом для развертывания новой национальной программы стала острая нехватка программистов, с которой столкнулись многие эстонские компании. ИТ-индустрия в Эстонии развивается достаточно быстрыми темпами. Наиболее известным творением местных программистов является популярная VoIP-система Skype, созданная в 2003 году и позже проданная корпорации Microsoft за 8,5 миллиардов долларов. А некоторым пользователям наверняка знакомы имена крупнейших эстонских технологических компаний Erply и Fortumo.



**Компания ДинаСофт объявляет о начале продаж в России новой версии CINEMA 4D, программного пакета для работы с 3D-графикой, создания визуальных эффектов, рисования и рендеринга.**

Версия R14 предлагает пользователям ещё больше функционала, что позволяет 3D-аниматорам, специалистам по визуальным эффектам и дизайнерам быстрее и с меньшими усилиями создавать впечатляющие 3D-материалы для любых сфер: от кинематографа и телевидения, до архитектурного дизайна и игр для мобильных платформ.

Интерфейс: английский, русский. Поддерживается работа под ОС MS Windows и Mac OS X.

MAXON предлагает четыре редакции CINEMA 4D. Стоимость CINEMA 4D Prime составляет 700 евро, CINEMA 4D Studio - 3000 евро. **Для студентов есть возможность использовать CINEMA 4D бесплатно.**

#### НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВЕРСИИ R14

**«Цифровая лепка»** — 3D-скульптинг. Новые динамические инструменты скульптинга предоставляют

дизайнерам полный контроль над детализацией формы моделей. Это такие инструменты, как «Вытягивание», «Воск», «Сглаживание», «Выравнивание», «Вздутие», «Нож» и «Дисторсия». Пользователям предлагаются мощные предустановки для кистей, штампов, трафаретов, возможность задавать размер, выдавливание, параметры симметрии и другие атрибуты.

**Усовершенствованные инструменты моделирования.** Среди ключевых нововведений представлена возможность интерактивного позиционирования базовой сетки при перемещении, повороте или масштабировании объектов, а также интуитивная система «прилипания» объектов и компонентов к поверхностям с сеткой, линиям или узлам сетки.

**Улучшенные возможности камеры в 3D-окружении.** Пользователи могут интегрировать 3D-объекты в

сфотографированное окружение с целью визуализации или использовать процесс размещения камер в CINEMA 4D для создания цифровых масок и расширения сцен.

#### Более быстрый и качественный рендеринг.

Новые и усовершенствованные шейдеры и материалы позволяют эмулировать текстуру дерева, погодные эффекты и стандартные текстуры. Интерактивные кривые заполнения позволили ускорить и упростить цветокоррекцию. Новые алгоритмы ускоряют рендеринг в два раза с помощью каустических кривых и улучшают качество рендеринга таких материалов, как молоко, воск и кожа по методу подповерхностного рассеивания.

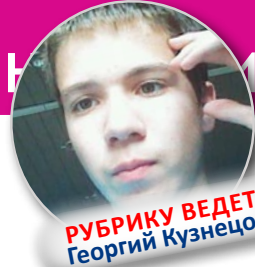
**Интеграция.** Долгожданная бесшовная интеграция с The Foundry Nuke, программой для композитинга, позволяет пользователям

версии R14 напрямую экспортировать файл проекта Nuke для воссоздания процесса многопроходного рендеринга, а также добавляет полноценную поддержку файлов OpenEXR и FBX.

Плагин для обмена данными с Adobe Photoshop Extended позволяет работать со сценами CINEMA 4D в 3D-слое Photoshop. Это дает возможность аниматорам делиться своими работами в CINEMA 4D с широким сообществом дизайнеров, работающих в Photoshop.

**Это был лишь краткий обзор нововведений версии R14 пакета CINEMA 4D, а в целом их около 200.**





РУБРИКУ ВЕДЕТ:  
Георгий Кузнецов



## Итоги IFA 2012



Aug. 31 – Sept. 5 2012

BERLIN

Так же устройство обладает 3.5 дюймовым экраном, объективом Nikkor с 10X оптическим зумом, BSI CMOS сенсором с разрешением 16Мп, GPS, 4Гб встроенной памяти и слотом расширения SD/SDHC



Если рассказывать по увеличению значимости презентаций, то теперь следует рассказать о супер-смартфоне от корейского производителя LG. Слухи о нем появились незадолго до официальной презентации, но и тогда уже было понятно, что это не просто очередной "флагман". Итак, речь идет о LG Optimus G, аппарат оснащен новейшим процессором Qualcomm Snapdragon S4 Pro с 4 ядрами krait в паре с графическим ускорителем Adreno 320 (Работники Qualcomm заверили, что с данным чипом графика в мобильных играх может подняться до уровня X-Box 360), 4,7-дюймовым True HD LCD IPS дисплеем с разрешением 1280 x 768, 2Гб оперативной памяти, 32Гб встроенной памяти + слот для microSD, камерой с разрешением 13Мп, адаптерами Wi-Fi и Bluetooth 4.0, A-GPS приемником, поддержкой MHL, DLNA и NFC, вес телефона составляет 145гр.

На мой взгляд единственным недостатком в данной новости является то, что за производство такого флагмана взялись в LG, так как они не особо любят обновлять свои устройства, а если делают это, то с большой задержкой.



В принципе характеристики LG Optimus G, не очень отличаются, от тех, что мы слышали до официальной презентации.

И, наконец, перейдем к более крупным презентациям! Японская компания Sony не поскупилась и порадовала фанатов множеством интересных новинок:

В первую очередь стоит рассказать о новом планшете от японцев – Sony Xperia Tablet S, в целом дизайн остался как у предшественника Sony Tablet S, за исключением нескольких очень важных деталей: устройство стало намного тоньше, вместо процессора Tegra 2, поставили "всеми" столь любимый Tegra 3, 1 Гб оперативной памяти, 8-ми Мп камеру, а также 9,4 дюймовый HD-дисплей с защитой от брызг и все это будет работать под управлением Android 4.0 Ice Cream Sandwich. Устройство поступит в продажу 7 сентября, по ценам 399, 499 и 599 долларов в зависимости от объема встроенной памяти.



Также кроме Sony Xperia Tablet S, японцы представили два планшета на Windows 8: Valo Duo 11 и Tap 20, к сожалению другой информации о них пока нет.

Но на этом презентация от Sony не закончилась!

Они представили еще три смартфона: Xperia T, Xperia V, Xperia J.

Xperia T является новым флагманом компании, он обладает 4,6 дюймовым HD-дисплеем с технологии Bravia Mobile Engine, процессором Qualcomm Snapdragon S4 с двумя ядрами и частотой 1,5 ГГц, 16 Гб встроенной памяти, слот под карту Microsd, камеру с разрешением 13Мп, 1Гб оперативной памяти, к сожалению там установлен слабый для такого телефона аккумулятор, всего лишь на 1750 мАч.



Xperia V, телефон из средней ценовой категории, он оснащен процессором Qualcomm Snapdragon S4, экраном 4,3 дюйма с системой улучшения изображения BRAVIA Engine 2, 16Гб встроенной памяти + слот для microSD, 1Гб оперативной памяти, и 13-ти мегапиксельной камерой с сенсором Exmor R.

Ну и, наконец, самый младший в своей линейке – Sony Xperia J.

Он оснащен 4-дюймовым дисплеем, однокядерным процессором Qualcomm с частотой 1ГГц, 512Мб оперативной памяти, камерой с разрешением 5Мп и аккумулятором на 1700мАч, устройство будет поставляться в нескольких цветах.



И вот самая эмоциональная часть выставки IFA 2012! Целое мероприятие под названием Samsung Unpacked 2012



После большого объема красивых речей и обещаний настала самая интересная часть – демонстрации новинок с дальнейшей возможностью пошутить.

Пожалуй самым необычным устройством стал не Galaxy Note 2, а Samsung Galaxy Camera.

Это по сути тот же самый Nikon S800c, но в отличие от него Galaxy Camera обладает гораздо более впечатляющими характеристиками: Android 4.1 Jelly Bean, четырехядерный процессор Exynos, в паре с графическим ускорителем Mali-400MP, 1Гб оперативной памяти, 8Гб встроенной памяти + слот для microSD, 4,8 дюймовый экран Super Clear LCD 1280x720, 16Мп камера, 21-кратный зум, передача данных с помощью WiFi, GSM 3G, 4G LTE, модуль GPS, Глонасс. По сравнению с ним Nikon S800c просто меркнет, и становится совсем не интересен.



Следующим пунктом в презентации Samsung Unpacked 2012 стал Samsung Galaxy Note 2.

Незадолго до презентации появлялись слухи о том, что там будет установлен последний процессор Exynos 5450 в паре с графическим ускорителем Mali-604 и все это будет облачено в какой-то очень красивый корпус, не такой как у Galaxy SIII, но чуда не произошло!!!

Samsung Galaxy Note 2 обладает полностью идентичным с Galaxy SIII железом, за исключением 2Гб оперативной памяти, так же во второй версии Плагина (Планшет + Телефон) установлен 5,5 дюймовый дисплей HD Super AMOLED, к слову при увеличенном размере экрана разрешение осталось тоже, что и у предшественника, в телефоне находится S-Pen, которое можно использовать в паре с различными программами предустановленными в телефоне и предназначенными именно для этого пера. В телефоне установлена ОС Android 4.1 Jelly Bean с функцией Android Beam – передача данных путем прикладывания телефонов друг к другу задними крышками.



Пока что телефон будет поставляться в двух цветах: “белый мрамор” и “морская галька”

Samsung конечно всех немного огорчили выходом такого Galaxy Note 2, но для истинных фанатов это не помеха.

Зато потом Samsung начал радоваться!

Представив 3 планшета на Windows 8: Samsung Smart PC в двух вариациях и Samsung Ativ Tab.

Samsung Smart PC оснащен процессором Intel Core i5, 4Гб оперативной памяти и SSD накопителем на 256Гб, его младший брат имеет процессор Intel Atom, 2Гб оперативной памяти и 128Гб флеш памяти.

Samsung Smart Tab в отличие от Smart PC имеет процессор производства Qualcomm, два ядра и частотой 1,5ГГц, так же он имеет 10.1 дюймовый дисплей с разрешением 1366x768, работать он будет под управлением Windows 8 RT.



Белика вероятность того, что компания Asus начнет спор с Samsung. Причина проста: эти новые устройства имеют такой же формфактор, как и у Asus Eee Pad Transformer.

Анонсы устройств на Windows не закончились только планшетами!

Samsung подготовил телефон на операционной системе Windows Phone, он получил название Samsung Ativ S, выглядит он очень необычно, как будто в нем собрали по чуть-чуть от разных смартфонов. Устройство обладает 4.8 дюймовым HD Super AMOLED, 1Гб оперативной памяти и по выбору 16 или 32 Гб встроенной памяти.

Не только Samsung смог похвастаться аппаратом на Windows Phone, но и HTC, представив свой 4,3 дюймовый HTC Accord.

И последним самым странным из представленных устройств стал Samsung Galaxy Player 5.8. Он обладает далеко не впечатляющими характеристиками: разрешение всего лишь 540x960 при экране 5,8, 16 или 32Гб встроенной памяти + слот для microSD, 2 камеры 3 и 0,3Мп, аккумулятор 2500мАч, Bluetooth 4.0, WiFi, GPS.

**Полную статью вы можете прочитать на официальном сайте журнала [www.v-bit.ru](http://www.v-bit.ru), в разделе «Новости»**

## Читалка и телефон

Американская компания E Ink Corporation на выставке IFA в Берлине представила прототип смартфона с двумя экранами.



Один экран занимает переднюю, а второй - заднюю панель аппарата.

Первый экран - традиционный жидкокристаллический дисплей, а второй - монохромный (черно-белый) и изготовлен по технологии "электронных чернил". Оба дисплея сенсорные.

Экран на "электронных чернилах" целесообразнее использовать для чтения. Это позволит экономить заряд батареи устройства, поскольку такие дисплеи расходуют энергию только при обновлении изображения. Но даже если аккумулятор телефона "садится", изображение на монохромном экране, например, расписание движения электричек или кусок карты не исчезнет.

Судя по фотографии, прототип смартфона использует ОС Windows Phone.

E Ink Corporation уже разослала образцы дисплеев нескольким производителям мобильных устройств, включая Apple. Сообщается, что один из производителей уже готовит к выпуску аппарат с двумя экранами.



Firefox OS представляет собой веб-платформу, в основе которой лежит популярный мобильный браузер. Таким образом, приложения, запускаемые на новых смартфонах, не будут жестко привязаны к конкретной операционной системе, такой как iOS, Android или Windows Phone. Указанный подход гарантирует массу преимуществ. К примеру, пользователям, решившим приобрести новый мобильник, не придется беспокоиться о его совместимости со знакомыми приложениями и существующим контентом.

Интуитивный пользовательский интерфейс Firefox OS местами напоминает мобильную платформу Android. Представители Mozilla также утверждают, что одним из главных достоинств предлагаемой ОС является исключительная производительность. Обозреватели сайта AllThings, присутствующие на презентации, отметили вполне достойное быстродействие ключе-

## Появились первые смартфоны на базе Firefox OS

Компания Mozilla и ее партнер Telefynica продемонстрировали образцы портативных устройств, работающих под управлением новой операционной системы Firefox OS. Новые смартфоны поступят в продажу в Бразилии уже в начале следующего года.

вых функций мобильника, а также игр, загруженных из Интернет-магазина Firefox OS Marketplace.

По имеющейся информации, Firefox-смартфоны будут поставляться с 15 предустановленными программами, созданными в соответствии с веб-стандартом HTML5. В комплект входят инструменты для работы с электронной почтой и обмена текстовыми сообщениями, календарь, браузер Firefox и приложение для работы с камерой. Как и в других современных мобильных ОС, каждое приложение будет представлено отдельной иконкой на домашнем экране. Разработчиками также была заявлена поддержка функции «pinch-to-zoom» и встроенные средства редактирования фотографий. Кстати, несмотря на «онлайновую» природу новой ОС пользователи смогут работать с самыми важными приложениями даже при отсутствии подключения к Интернету. По словам Криса Ли (Chris Lee), менеджера по продукту Firefox OS, некоторые программы способны хранить данные в кэш-памяти.

Первые устройства на базе

новой мобильной ОС появятся в продаже в начале 2013 года. Их распространением займется компания Telefynica, предлагающая свои услуги в 18 странах Латинской Америки и Европы. В список партнеров Mozilla входят и другие крупные телекоммуникационные компании (Sprint, Deutsche Telekom, Smart и Telecom Italia) и производители оборудования (TCL, ZTE и Qualcomm).

Создатели Firefox OS не собираются конкурировать с производителями мощных и дорогих смартфонов. Их основной задачей является выпуск на рынок современных мобильных устройств начального уровня, предлагаемых по доступной цене. Впрочем, планы Mozilla нельзя назвать неамбициозными. В настоящее время компания занимается стандартизацией 40 дополнительных API-интерфейсов, благодаря которым веб-разработчики получают доступ к различным функциям мобильных устройств (таким как вибровозвон, механизмы набора номера, индикатор заряда аккумулятора и др.) и смогут расширить функциональность своих приложений.

- **Алюминиевые распашные и раздвижные рамы.**
- **Пластиковые окна и двери.**
- **Увеличение объема.**
- **Отделка внутренняя и наружная.**
- **Сварочные работы по ограждениям.**

**ПЕНСИОНЕРАМ СКИДКА**

# «БАЛКОН-СЕРВИС»»

**Тел.: 27-61-83, 94-48-78. Пр. Гагарина, 43 г**





## Rovio создаст «Angry Birds наоборот»?

Bad Piggies впервые даст игрокам возможность оказаться по другую сторону баррикад и поиграть не за птиц, а за их вечных противников — свиней.

У игры уже есть сайт и официальные страницы в Facebook, Twitter и YouTube, хотя для загрузки она станет доступна только 27 сентября. В этот день игра одновременно выйдет для iOS, Android и Mac, а чуть позже обещаются версии для Windows Phone, Windows 7 и 8.

«Многие сочувствуют очаровательным врагам из игр Angry

Birds, и нам постоянно задают вопрос: а как же насчёт свиней? — рассказывает гендиректор Rovio Микаэль Хед (Mikael Hed). — В Bad Piggies у вас появится шанс поиграть за вторых самых любимых персонажей вселенной Angry Birds и исследовать мир их зелёными глазами».

«Мы очень повеселились, создавая совершенно новый и уникальный игровой опыт, — делится вице-президент Rovio Петри Ярвилето (Petri Järvilehto). — Про свиней можно рассказать гораздо больше, чем в играх Angry Birds, и

**П**оследнее время дела у знаменитого разработчика Angry Birds идут неважно: последняя игра цикла, Angry Birds Space, скатилась на 47-е место в iTunes App Store. Возможно, Rovio удастся улучшить позиции с новой и, пожалуй, самой оригинальной игрой франшизы.

Bad Piggies — это первая возможность посмотреть, что творится в их изобретательном уме».

[www.cyberstyle.ru](http://www.cyberstyle.ru).

## Половина российских пользователей продолжает верить в Nokia


Накануне мирового анонса новых смартфонов Nokia ресурс Hi-Tech@Mail.Ru изучил отношение потребителей к бренду в России. Согласно исследованию, рейтинг доверия к Nokia у россиян составляет 46% (в опросе участвовало 10 тыс. 311 человек). Больше всего ждут доступных по цене смартфонов на Windows Phone 8. При этом конкурентов будущему iPhone 5 среди новинок Nokia пользователи не видят.

За два года мониторинга отношения российской аудитории к Nokia рейтинг доверия снизился с 69% до 46%. На данный момент более половины пользователей не верят в Nokia. Тем не менее, по мнению экспертов Hi-Tech@Mail.Ru, лояльность к марке в России еще высока. Nokia входит в пятерку самых популярных у отечественной аудитории брендов мобильного рынка.

Поклонники марки больше всего ждут от сегодняшнего анонса новую операционную систему Microsoft Windows Phone 8 (23% респондентов) и доступные цены на смартфоны (20%). Далее в рейтинге ожиданий идут (в порядке убывания): высокое быстродействие системы, многоядерный процессор, хорошее время работы, стильный дизайн. Меньше всего голосов набрали следующие варианты: большой размер экрана, высокое разрешение дисплея и качественная камера. Всего в голосование участвовало 13 тыс. 232 человека.

Смогут ли новинки Nokia конкурировать с будущим iPhone 5? Ответ российской аудитории — «нет». Так считают 65.5% из 13 тыс. 493 респондентов.

Отдельно проект Hi-Tech@Mail.Ru опросил 8 тыс. 359 владельцев телефонов и смартфонов Nokia (с помощью таргетинга по браузеру мобильного устройства) с целью узнать, какой марки будет их следующий мобильник. Выяснилось, что 39% респондентов готовы опять купить Nokia. При этом приобрести себе iPhone хочет каждый пятый (20%) обладатель Nokia, а что-нибудь от Samsung — каждый четвертый (25%). Остальные голоса распределились между другими брендами.



**ВМИГ**

**курьерская служба**

**г. Орск, ул. Вокзальное шоссе, 13**

**тел. 8-987-797-60-14**

**e-mail: [vmig56@gmail.com](mailto:vmig56@gmail.com)**



## Интерактивная футболка

**А**нглийская компания разработала интерактивную футболку под названием tshirtOS. Футболка имеет светодиодный дисплей и функцию синхронизации с iPhone.

Благодаря этому интерактивная футболка способна не только транслировать сообщения и фотографии из социальных сетей, но даже показывать видео ролики из YouTube. Материал, из которого выполнена футбол-

ка, так же оставляет самые приятные ощущения – 100 процентный хлопок довольно приятен на ощупь и легок в уходе. С уходом, кстати, все очень даже просто. Интерактивную футболку можно сти-

бояться, что рабочие части интерактивного экрана повредятся. Основной задачей интерактивной футболки должно стать общение с окружающим миром и возможность поделиться своими мыслями с незнакомыми людьми.

Интерактивная футболка в данный момент находится в стадии прототипа. Стоимость его пока довольно высока, но разработчики обещали сделать продукт более доступным.



## Смартфон контролирует ваш Организм

**К**омиссия американского управления по контролю качества пищевых продуктов и лекарственных препаратов (англ. Food and Drug Administration, FDA) недавно одобрила проглатываемый сенсор, позволяющий контролировать состояние организма при помощи специального приложения на смартфоне.

можем видеть на предлагаемом изображении, представляет собой сенсор, помещен-

ный в специальную пилюлю. Название продукта – Ingestion Event Marker. Интересный конструктивный момент заключается в том, что энергия, необходимая

для работы устройства, получается из желудочного сока. Для того чтобы сенсор был способен передавать собранные данные, пользователю также придется носить на животе небольшой прибор, по размерам напоминающий присоску кардио-датчика.

Данные, полученные сенсором, направляются на смартфон и об-

рабатываются с помощью установленного приложения. Новинка позволяет получать достоверную информацию касательно таких параметров, как сердечная активность, положение тела и общая подвижность организма. При желании, все это можно сразу же пересылать на почтовый адрес – например, на электронный ящик терапевта.

Примечательно, что в странах Европы это устройство было одобрено еще в 2011 году.

Сам по себе данный гаджет крайне миниатюрен – то, что мы





**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**  
Карлаш Максим



**Д**ва британских ученых Карл Вудбридж (Karl Woodbridge) и Кевин Четти (Kevin Chetty) сумели разработать устройство, посредством которого, становится возможным обнаруживать подвижные объекты за глухими стенами зданий.

**Изобретено устройство позволяющее**

## видеть сквозь стену

Основопологающей технологией, позволяющей добиться данного эффекта, является старый добрый WiFi. А действует устройство по принципу радара, используя эффект Доплера. Посылаемый сигнал отражается от движущихся объектов и возвращается обратно, тем самым достоверно определяя местоположение того или иного тела.

Приятно отметить, что данная разработка не предполагает ис-



пользования каких-то сверх дорогих технологий, используемых при решении задач военного характера, и не будет засекречена соответствующими спецслужбами. Обычный гражданский WiFi доступен практически в каждом месте, а при необходимости возможно создание своей собственной точки доступа, причем в этом может помочь мобильный телефон, который, всегда под рукой.

Ученые, которые испытывали свою разработку, спроектированную на базе обычного мобильного устройства, сумели обнаружить не только факт передвижения конкретного объекта, но и его скорость, и направление движения. И все это через кирпичную стену толщиной в 30 сантиметров. Предполагается, что на практике выше названное устройство может быть использовано как в гражданских целях, так и при решении военных задач.

## Появился современный телефон в виде перчаток

**Б**райан Серра Милуоки воплотил обычные функции мобильного телефона (звонки и отправка sms сообщений) в специальную перчатку.

Таким образом, разработчик хочет показать пользователям высокотехнологичных устройств насколько необычным может быть телефон. Но с другой стороны, он не считает, что устройство, которое он разработал похоже на обычную перчатку.

Стоит отметить, что разработанный гаджет получит название Glove One. Он будет полностью функциональным и сможет под-

держивать настроение пользователя в желании увидеть что-то действительно интересное. Как заявляет дизайнер Брайан Серра Милуоки, такого рода гаджеты должны стать дополнением рук, ног, глаз и прочих органов человека. Если взять сегодняшние мобильные устройства, то они серьезно урезают способности человеческого организма. К примеру, когда вы играете в игру, то

заняты две руки, а когда звоните, то одна. Именно поэтому, необходимо устройство, которое не будет мешать вашим обычным делам, но в тоже время будет поддерживать тенденции развития современной техники.

По словам разработчика телефона-перчатки Glove One, этот эксперимент стал его фантазией на тему «технологии будущего».



обсуждайте  
наши материалы  
на сайте  
[www.v-bit.ru](http://www.v-bit.ru)

### Ультрабук-планшет Dell XPS Duo 12

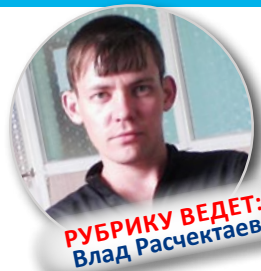
Компания Dell в конце октября начнет продажи интересного ультрабука XPS Duo 12, имеющего интересный и элегантный дизайн – его сенсорный дисплей можно вращать, превращая таким образом лэптоп в планшет.

Экран Dell XPS Duo 12 имеет диагональ 12 дюймов и разрешение 1920x1080 пикселей, он комплектуется последним поколением процессоров Intel Core, оперативной памятью DDR3 объемом до 8 ГБ и SSD-накопителем.

Также имеются беспроводные адаптеры Wi-Fi и Bluetooth, кардридер, порты Ethernet и HDMI, веб-камера.

Стоимость ультрабука-планшета Dell XPS Duo пока неизвестна.





РУБРИКУ ВЕДЕТ:  
Влад Расчетаев

У каждого из нас свой образ жизни, кто-то аккуратен, кто-то нет...

Если вы приобрели компьютер недавно, то эта статья вам поможет правильно располагать файлы и папки в компьютере, словно свои вещи в шкафу. А тем, у кого компьютер давно приобретен научиться, как самостоятельно увеличить производительность системы.

Итак, для того чтобы понять, почему компьютер, а вернее система, чем старше становится, тем медленнее работает нужно понять - каким образом правильно организовать порядок в этой системе. Если у вас в комнате бардак и вещи всегда не на своих местах, а хаотично разбросаны по комнате, то вы явно битый час ищите какую-либо вещь в этом беспорядке, так же и компьютер. А вернее жесткий диск. Что же это такое жесткий диск? Это устройство хранения информации. Представьте что какой-либо сосуд, например банка, это хранилище, а сок в ней это информация. Тут понятно как хранится жидкость в банке, а как же хранится информация на жестком диске?

Объясню на жизненном примере. Каждый из нас ездил в автобусе, троллейбусе, электричке.. вот вы зашли, к примеру, в троллейбус. Куда вы сядите, там где свободно два места и никто не сидит или к человеку рядом с которым свободно одно место? Естественно там где свободно и никто не сидит. Так же и компьютер, он записывает файлы на жесткий диск не рядом друг с другом, а по принципу там где «никто не сидит». Только вот файлы он записывает кусками. Представьте себе, что файл большой, ну например фильм, или файлы какой-либо игры (которых может быть свыше тысячи) и они разбросаны по всему жесткому диску, начиная от середины и заканчивая концом диска. Представляете сколько нужно затратить времени и ресурсов жесткого диска чтобы головкам чтения диска отыскать эти разбросанные куски файлов? Это если бы во всем вашем

Здравствуйтесь уважаемые начинающие пользователи, контингент читателей рубрики, которую я веду. Хочется от Вас больше диалогов, по статьям, в том числе и этой. Ведь ведя диалог и дискутируя, вы «оживляете» интерес к той или иной статье. Каждый может оставить комментарий к любой статье на официальном сайте журнала, я всегда рад ответить на любой ваш вопрос, касающийся рубрики «Компьютер для начинающих».

доме был бы бардак, а не только в комнате т.е. нужно чтобы бардака было как можно меньше, не во всем доме, а только в комнате. Для этого нужно как-то ограничить рамки жесткому диску, чтобы он разбрасывал эти файлы (куски файлов) не по всему диску, а только в конкретно заданной области жесткого диска. Для этого нужен жесткий диск «разбить» на разделы, я обычно разбиваю на два раздела - системный и для всего остального. В системном разделе (диск C) хранятся файлы системы и программные файлы, а на оставшемся разделе я размещаю пользовательские данные, а также устанавливаю игры в отдельный созданный мною папку. Этим самым вы не дадите системным и программным файлам находиться вперемешку с другими файлами пользователя.. т.е. ваши вещи будут разбросаны только в вашей комнате, а не в спальне у родителей или на кухне.

А как же бардак? - спросите вы. Этот бардак называется фрагментацией файлов, это когда файлы разбросаны, а не идут одним за другим на жестком диске. Для устранения этой проблемы существуют специальные программы - дефрагментаторы. Которых в Интернете великое множество как платных и взломанных, так и бесплатных, но в системе есть так сказать встроенный дефрагментатор, вызвать которого можно открыв «мой компьютер» и правой кнопкой кликнуть на диске и левой кнопкой нажать «свойства», кликнуть на вкладку «сервис» вы увидите кнопку «выполнить дефрагментацию».

Прибегать к использованию данной кнопки ежедневно не рекомендую, т.к. это изнашивает ваш жесткий диск, на который при дефрагментации нагрузка увеличивается.

Достаточно дефрагментировать жесткий диск раз в полгода или тогда когда вы много чего в компьютере удалили или много чего туда записали.

Это была первая причина, из-за которой система со временем начинает медленнее работать,



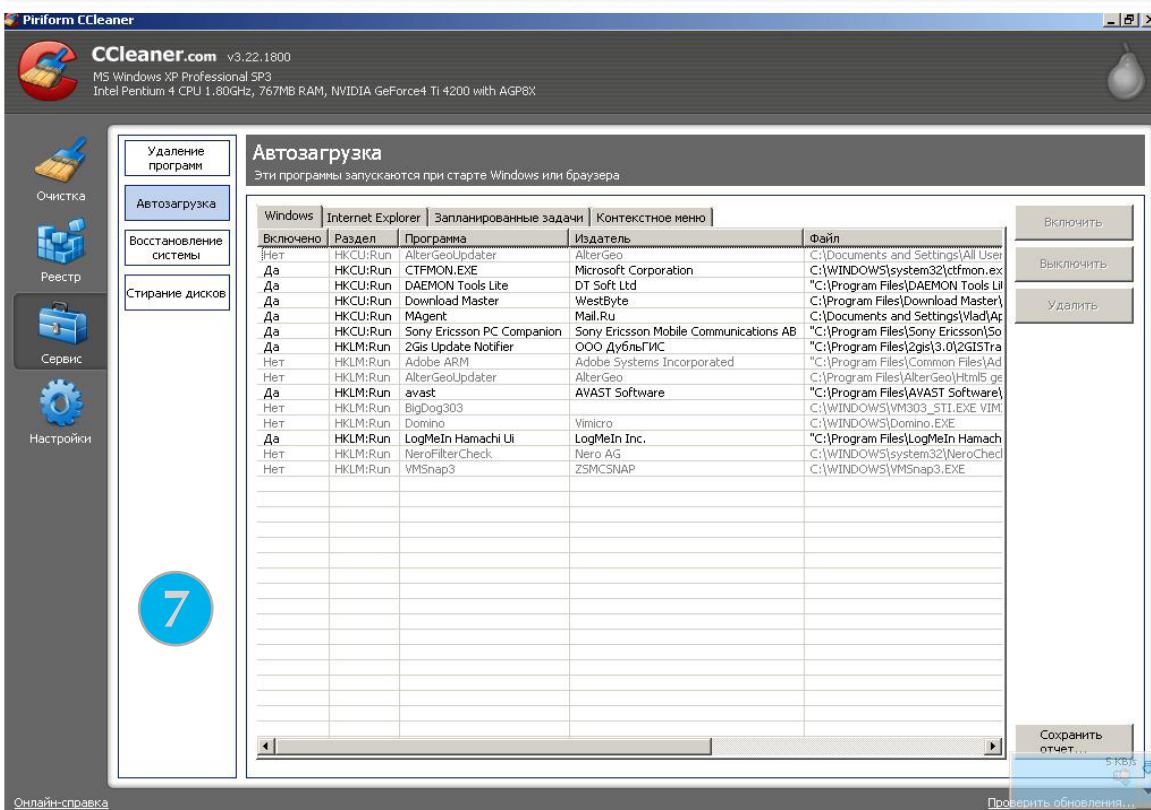
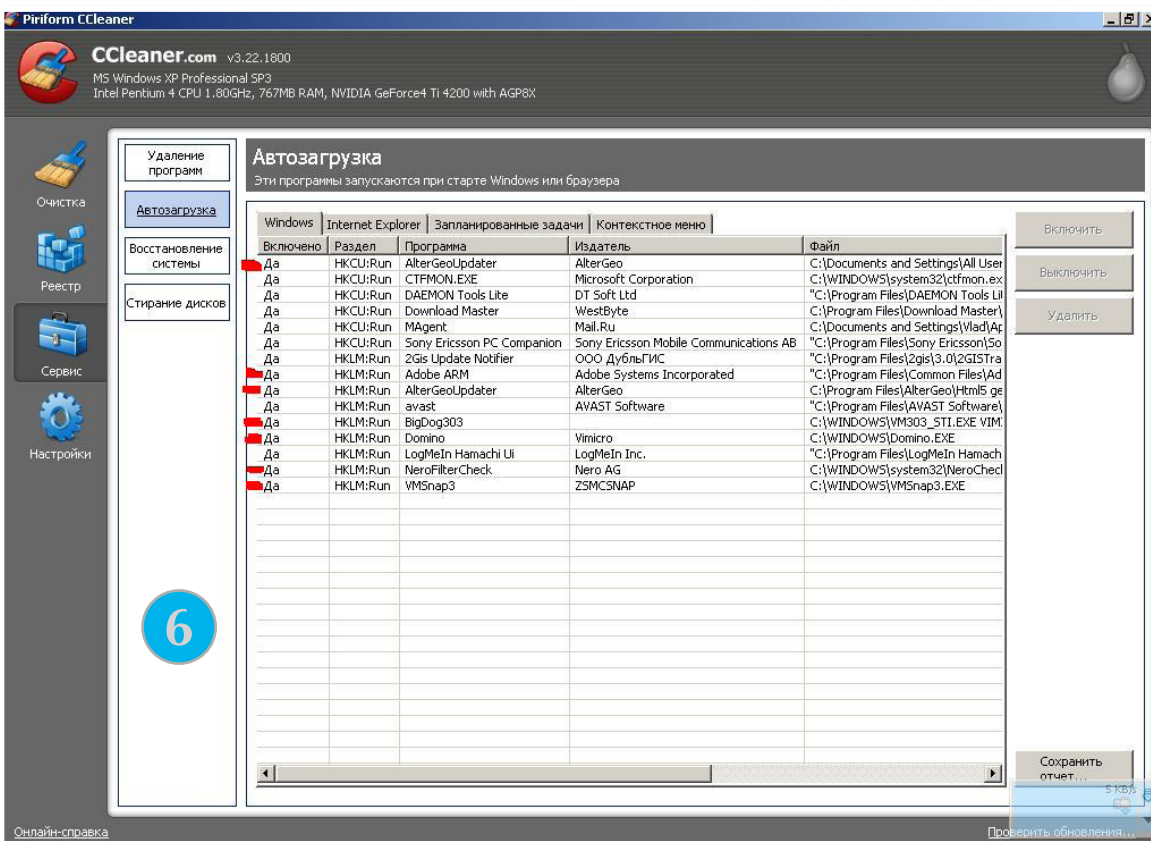
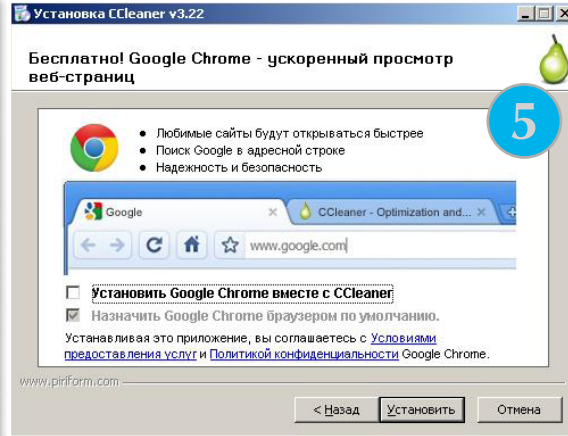
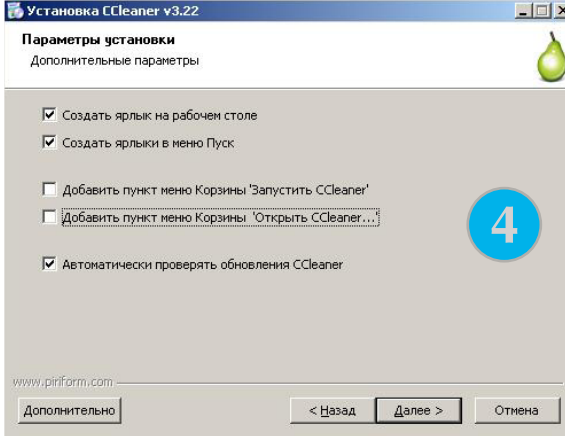
теперь вы знаете, как с ней бороться.

Что касается второй причины, то она вполне очевидна – это автозагрузка. Многие программы и игры, установленные на вашем компьютере часто прописывают себя в автозагрузке, чтобы при включении компьютера и загрузке системы они запускались вместе с системой. Представьте, когда включается ваша система, а вместе с ней одновременно еще десяток другой программ? Нужно автозагрузку чистить от разного рода лишних программ, для этого удобно пользоваться бесплатной программой CCleaner от компании Piriform, которую можно скачать с официального сайта разработчика <http://www.piriform.com/ccleaner> и кликнуть по зеленой кнопке с надписью «Download» (как скачать пошагово см.рис1;2;3. Не смотря на иностранное происхождение программы, она работает на 50 языках включая, русский. После того как файл скачался открываем его, жмем «ок» «Далее» «Принимаю», убираем галочки см.рис4 и нажимаем «Далее», убираем галочку (на ваш выбор, кому нравится Google Chrome можете не убирать галочку) см.рис5. и нажимаем «установить» и «готово». Запустится программа, нажимаем «да, рекомендуется». Откроется окно программы нажимаем «Сервис» и «Автозагрузка» см.рис6, красным я пометил те программы в автозагрузке которые нужно отключить. Для этого кликаем по строчке и нажимаем «отключить» и крайнее значение слева со статуса ДА сменится на НЕТ см.рис7.

И, помните, что быстродействие вашего компьютера зависит от оперативной памяти, для Windows XP рекомендуется от 512Мб., для Windows7 от 2Гб.

**Вот вы и узнали как незамысловатыми «движениями» сделать свою операционную систему «шустрее», всем читателям этой рубрики при возникновении вопросов отпишитесь в комментарии к этой статье на сайте журнала, есть вариант по возможности удаленно вам помочь с настройкой папок и автозагрузки.**

{Статья написана по просьбе Марины Чеботаревой. Вы можете заказать тему в эту рубрику, для этого обратитесь в редакцию журнала}





**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**  
Сека Александр

**В**от уже ставшая традиционной рубрика обзоров на этой неделе расскажет о постапокалистическом хорроре **I Am Alive**. Игра, разработанная студией Ubisoft Shanghai и изданная компанией Ubisoft, вышла на консолях PS 3 и Xbox 360 - 4 апреля 2012 года.

# I AM ALIVE

Итак, начнем наш обзор с основных проблем, которые затрагивает экшен **I Am Alive**. Поверьте, это очень важная часть игры, ведь в процессе прохождения вам придется столкнуться с различными ситуациями, решение которых отберет у вас не только физические силы, но и моральные. **I Am Alive** покажет, на что способны люди ради куска мяса или одного боевого патрона. Эти темные закоулки человеческой натуры здесь видны очень хорошо.

Мир, который показан в игре, имеет совсем другие ценности, приоритеты и желания. После катастрофического землетрясения в

выдуманном городе Хэвентон, главный герой Адам оказывается отрезан от родных, от дома, от цивилизации. И его единственное желание - увидеть свою семью. Собственно вся игра и построена на том, что бы найти жену и дочку преодолев все преграды и опасности. Пожалуй, более детальное описание начнем с самого города Haventon, который можно считать одной большой опасностью на пути к выживанию.

## ИГРОВОЙ МИР

Для тех, кто следит за новостями игровой индустрии, скорее всего, известно, что проекту **I Am Alive** урезали бюджет, в результате чего это отразилось на некоторых важных компонентах. О них мы

также поговорим, но немного позже. Что касается второго главного героя, после Адама, а мы имеем в виду именно город Haventon, то над ним разработчики поработали на славу.

С первых минут игры в глаза бросается своеобразный стиль, который поддерживается до самого конца. Огромное количество разрушенных зданий, темные улицы, хмурые лица выживших людей - все это создает атмосферу ужаса, но в тоже время подталкивает к продвижению вперед, к возможности уйти, убежать, забыть увиденное.

Отдельное спасибо хотелось бы сказать разработчикам за прорисовку разрушенных зданий, по крайней мере тех, которые принимают важную роль в прохождении. Видимо студия консультировалась со строителями, поэтому руины

го- рода выглядят настолько правдоподобно. Именно благодаря различным выпускам арматуры, выступам в стенах, балкам и некоторым инженерным коммуникациям мы и передвигаемся в большинстве случаев. Конечно, в процессе прохождения у нас появятся некоторые приспособления, которые облегчат лазанье по стенам, но их еще нужно будет заслужить.

## ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ: ВОЗМОЖНОСТИ

Благодаря технологической миграции **I Am Alive** на графический движок LEAD engine, который ранее использовался в игре Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, игра получила больше возможности в навигации главного героя и исследовании игрового мира. Взобравшись на очередную отвесную стену, или какое-нибудь другое препятствие, удобно осмотреться по сторонам и поискать оптималь-





ный  
путь.

Что же касается самых возможностей, то иногда кажется, что перед нами не простой человек, а почти гуру скалолазания. Учитывая, что он уже год живет таким образом, то поверить в это не так и трудно. К сожалению, не все выжившие выбрали тот же путь после ужасной катастрофы. На пути Адама довольно часто встречаются шайки бандитов, мародеров и даже каннибалов. В основном с ними нужно будет вступать в смертельную схватку, но иногда лучше будет просто обойти стороной. Очень важно рассчитывать свои силы и не идти на рожон.

Во время прохождения в арсенале главного персонажа будет несколько единиц оружия. Поначалу появится пистолет, который стреляет редко, но метко. То есть каждый выстрел поражает противника, но патроны достать очень и очень сложно. В ближнем бою Адам профессионально орудует мачете. При превышающей численности

противников большой нож совершенно бесполезен: пока вы боретесь с одним, другой просто зарежет героя сзади. Где-то в середине игры в очередном безопасном месте находится лук, который в дополнении с пистолетом staje грозным оружием на расстоянии.

Поражать им можно одиночные цели, но зато всегда после этого можно подобрать стрелу. Так что проблем с боезапасом здесь не возникнет.

Отдельно хотелось бы рассмотреть рюкзак Адама. Судя по картинке, он совсем небольшой, но в процессе игры в него помещается огромное количество пищи и ве-

шей. В нем находится еда, вода, таблетки, аптечка, батареи, канистры с топливом и тому подобное. В определенных миссиях на плечах основного персонажа будет еще и маленькая девочка, которая довольно эмоционально реагирует на опасные прыжки по выступам стен и насилию на улицах. Мы долго пытались определить, влияет ли вес на плечах ге-

роя на степень его усталости и в конце пришли к выводу, что даже если и влияет, то недостаточно.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Во-первых, высокая сложность игры накладывает огромный отпечаток на игровой процесс. Возможно поэтому, разработчики и не дали геймерам большой свободы действий для персонажа. В *I Am Alive* вы не сможете убить дружелюбно настроенного человека, упасть с крыши, по которой просто ходите или зайти в любую комнату. Все возможные действия можно выполнить только с теми объектами, которые непосредственно участвуют в прохождении и запрограммированы на это. Поначалу такая небольшая линейность немного раздражает, но когда проходишь игру все дальше и дальше, то это только помогает не отвлекаться от действительно важных мест.

Отдельно хотелось бы остановиться на выносливости персонажа. Эта характеристика наиболее важна при передвижении по опасным участкам города Haventon. Преодолевая затяжные преграды, очень быстро будет теряться живучесть Адама, и, в конце концов, он потеряет силы и может разбиться. Чтобы этого не произошло, разработчики добавили возможность пополнить силы непосредственно

во время преодоления препятствия. Со стороны, конечно же, смешно выглядит, что съев кусок мяса или выпив минеральной воды, герой обретет второе дыхание. Но, в этом и заключается своеобразие игрового стиля.

В районах города, где еще не рассеялась пыль, на первый план опять-таки выйдет здоровье. Чем дольше герой будет находиться под воздействием опасных частиц в воздухе, тем меньше шансов выжить у него останется. Здесь поможет только глоток свежего воздуха с площадки, которая расположена выше облака пыли.

Очень порадовали некоторые мелкие детали игры. Стоит похвалить девелоперов за моменты, в которых геймер получает огромный выброс адреналина. К ним можно отнести резкие обрывы труб, по которым карабкается Адам, а также обвалы камней на скалах.

### ГРАФИКА

По этой характеристике возникают некоторые вопросы к разработчикам. Как уже сообщалось выше, основные места действия прорисованы неплохо. Но, как только взгляд переходит на второстепенные объекты, вот тут и начинаются основные проблемы. Например, если смотреть вдаль, то все сливается в одно большое

пятно. Возможно, это из-за большого количества пыли, но все равно это выглядит странно.

Безусловно, Адам и еще несколько основных персонажей выглядят довольно впечатляюще. Но стоит нарваться на шайку бандитов и уже здесь будет заметно, что почти все второстепенные персонажи сделаны по одному лекалу. Наверное, не стоит даже и говорить о каких-либо эмоциях на лицах героев. Все это до боли напоминает графику игр десятилетней давности.

И все же, не все так плохо, как кажется. Внимание на графику *I Am Alive* обращается только поначалу, при дальнейшем прохождении все мысли нацелены только на выживание, поэтому такая неброская картинка только помогает не отвлекаться от главного задания.

### ЗВУК

Этот компонент заслуживает самых лестных слов. Начиная от простых звуков шагов и озвучки персонажей и заканчивая пробирающей до костей музыкой во время опасных ситуаций – все сделано на высшем уровне. Каждая нота помогает ощутить атмосферу происходящего и с головой окунуться в игровой мир.

В *I Am Alive* звуковая система достаточно разнообразна: все эмоции героя можно услышать и

даже прочувствовать, посторонние звуки отсутствуют и не сбивают с толку, а диалоги помогают понять, что делать в том или ином случае.

В общем, игра оставила положительное впечатление. Таких переживаний команда sgames.ua не испытывала давно и благодарна студии Ubisoft Shanghai, а также представительству Sony PlayStation в Украине за возможность насладиться игрой. Все ее немногочисленные недостатки с лихвой перекрывает захватывающий сюжет и прекрасная боевая система.

### ПЛЮСЫ

отличный сюжет  
разнообразие игровых локаций  
разнообразие преодоления препятствий  
реалистичность боев  
высокий AI врагов

### МИНУСЫ

линейность  
графика «на любителя»  
отсутствие русского языка

### ОЦЕНКИ

Графика – 6 из 10  
Звук – 9 из 10  
Физика – 10 из 10  
Геймплей – 10 из 10  
Сюжет – 8 из 10







Вы можете разместить журнал у себя на блоге или сайте (читайте правила оформления на [www.v-bit.ru/blog](http://www.v-bit.ru/blog)), а так же попробовать себя в качестве автора очередного выпуска.

Статьи можно присылать по адресу: [zhurnal-8bit@mail.ru](mailto:zhurnal-8bit@mail.ru)  
Если Вы еще не подписаны на нашу рассылку, но хотели бы получать новые выпуски в момент выхода, оформите бесплатную подписку на [www.v-bit.ru](http://www.v-bit.ru)

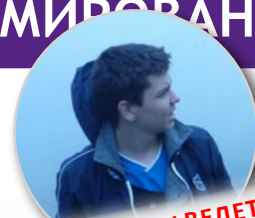
Желаем Вам приятного чтения!



Объектно-ориентированное

# программирование или ООП

**З**дравствуйте Дорогие читатели! В предыдущем уроке я обещал рассказать что такое ООП.



**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**  
Володченко Максим

# ООП

Так в чем же основные преимущества ООП, почему оно стало таким популярным?

Трудно ответить на этот вопрос не объяснив базовых понятий. Усвоив базовые понятия ООП, вы скорее всего сами без труда ответите на этот вопрос.

3 основных (базовых) понятия ООП.

## К НИМ ОТНОСЯТСЯ:

- Наследование (Inheritance)
- Инкапсуляция (Encapsulation)
- Полиморфизм (Polymorphism)

Эти понятия лежат в основе мира ООП и, конечно же, мы рассмотрим подробнейшим образом. Вместе с ними будет рассмотрен и ряд других понятий и определений.

А для начала рассмотрим пару мнений, которые в какой-то степени помогут Вам прояснить сложившуюся вокруг поставленного вопроса ситуацию.

Первое из них имеет академический оттенок:

ООП позволяет разложить проблему на связанные между собой задачи. Каждая проблема становится самостоятельным объектом, содержащим свои собственные

коды и данные, которые относятся к этому объекту. В этом случае исходная задача в целом упрощается, и программист получает возможность оперировать с большими по объему программами.

В этом определении ООП отражается известный подход к решению сложных задач, когда мы разбиваем задачу на подзадачи и решаем эти подзадачи по отдельности. С точки зрения программирования подобный подход значительно упрощает разработку и отладку программ.

## НЕ ОЧЕНЬ ПОНЯТНО? НАЧ- НЕМ С ОБЩЕИЗВЕСТНОГО ПРИМЕРА.

Вы сидите за обеденным столом и вам понадобилась соль, которая находится на другом конце стола и вы не можете до нее дотянуться. Обидно, но чтобы не оставаться без соли Вы просите своего друга передать Вам соль. Ура! Вы получили то, что хотели.

Что Вы сделали для того, чтобы получить соль? Просто сказали: "Дай мне, пожалуйста, соль".

Однако вместо этой простой фразы можно было бы сказать: "Пожалуйста, убери твою правую руку со стакана воды. Затем

протяни ее влево на такое-то расстояние(или пока она не коснется солонки). Возьми баночку на которой написано "Соль". Подними ее. Сделай плавное движение правой рукой по дуге в направлении меня. Остановись когда твоя рука коснется моей. Затем подожди пока пока мои пальцы возьмут ее и только затем отпусти солонку и верни руку в исходной положение"

Звучит странно и как-то даже глупо. Да, для нормального человека это звучит глупо. Но эти два описания одного и того же действия хорошо иллюстрируют разницу объектно-ориентированного (первый вариант действий) и обычного структурного (второй, многошаговый вариант) подхода к программированию.

## ТАК В ЧЕМ ЖЕ РАЗНИЦА?

Разница заключается в том, что объектно-ориентированный подход с просьбой передать солонку оставляет за объектом (Вашим другом) право решать как отреагировать и что сделать в ответ на поступившую просьбу. А Вы можете даже не знать (к примеру, не видеть) как Ваш друг (объект) выполнил Вашу просьбу. А зачем

Вам это знать? Вы в стандартной форме поставили перед ним задачу (сделали вызов) и получили ответ.

При процедурном же развитии события, второй вариант описания этого же действия, необходимо описать каждый шаг, каждое движение для достижения конечного результата.

Этот простой пример иллюстрирует только один из принципов ООП, суть которого: "Объект отвечает за все действия, которые он производит в ответ на запрос клиента".

К сожалению, этот пример не может показать всей полноты преимуществ использования ООП, но и с помощью него можно почувствовать глубину отличий применения ООП и структурного программирования для решения даже таких простых задач.

**Это всего лишь часть ООП. Если вы хотите научиться программировать или вам просто интересно что такое ООП, вы можете прочитать дополнительную информацию в интернете.**

До скорых встреч!



# СПОРТ-КЛУБ «ACTIVE»

**ПРОВОДИТ НАБОР НА ГРУППОВЫЕ ЗАНЯТИЯ:**

- пилатес
- танцевальная аэробика
- степ-аэробика
- функциональный тренинг
- силовой йоге
- HOT IRON
- стрейчинг

**ЗАПИСЬ**

по телефону  
**89123486040**

**СТОИМОСТЬ:**

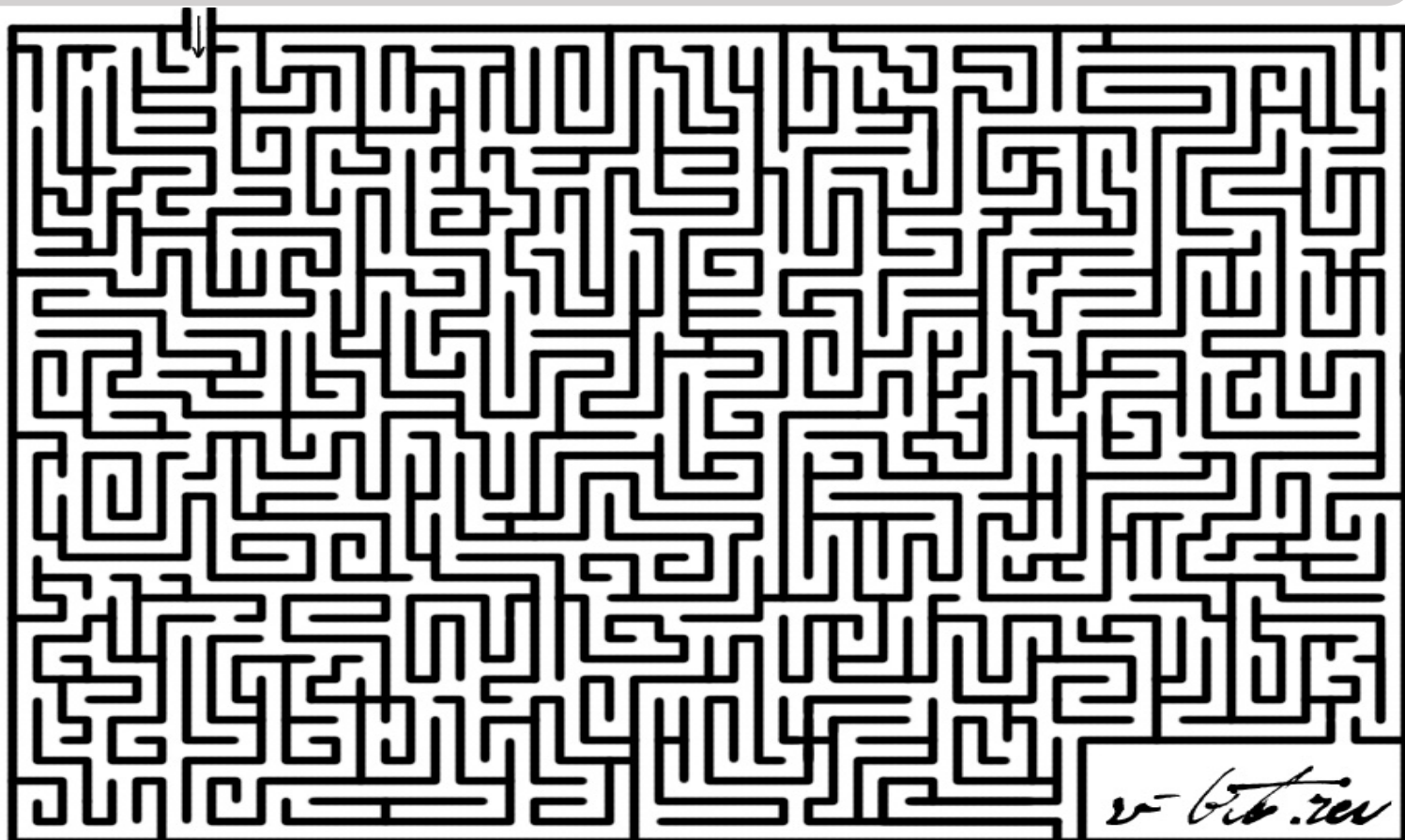
1 занятие - 100 рублей

8 занятий - 800 рублей

12 занятий - 1200 рублей



г. Оренбург, ул. Брестская, 30/2, тел. 96-80-80  
группа ВКонтакте: [www.vk.com/club41029386](http://www.vk.com/club41029386)  
группа в одноклассниках: Спорт-клуб «Active»



Для удобства прохождения, лабиринт лучше распечатать.

Картинку лабиринта найдете в архиве, если будете скачивать журнал с официального сайта [www.v-bit.ru/](http://www.v-bit.ru/)

**КТО ПРОШЕЛ ЛАБИРИНТ, СВЯЖИТЕСЬ С РЕДАКЦИЕЙ ЖУРНАЛА (ЭТО ВАЖНО! :) - 673089 - ICQ, zhurnal-8bit@mail.ru - e-mail**

Приведствуем Вас Дорогие друзья!  
Не пропустите великолепную игру на  
игровом сервере игры Counter – Strike 1.6!  
У нас добрая и ответственная Администрация!  
А так же у нас продюются Административные права по очень  
выгодной цене! Наш сайт: [www.hlds-serva4ok.clan.su](http://www.hlds-serva4ok.clan.su) !!!



**Ultimative Gamers**  
**Playground** (89.218.229.226:27020)





Босс спрашивает секретаршу:  
- Где наш сисадмин? Он мне позарез нужен, а его с самого утра нет!  
- Так он на почту ушёл, сказал, что ему антивирусное обновление пришло, он ещё для этого трёхлитровую канистру взял!



Жена говорит мужу за ужином:  
- Когда мы только поженились, ты всегда отдавал мне больший кусок бифштекса, а себе забирал меньший. Последнее же время ты всегда поступаешь наоборот. Ты что, разлюбил меня?  
- Ни в коем случае! Просто ты стала гораздо лучше готовить...



Путин набирает номер. В ответ:  
- Абонент не отвечает или временно не доступен...  
- Э, это Путин набирает.  
Из трубки: - Секундочку, соединяю.



- Сын генерала играет в солдатики:  
- Пап, смотри, я тут правый фланг построил, а тут левый...  
- Правильно, молодец сынок! А вот это, наверно, резерв притаился?  
- Нет, это мне солдатики дачу строят...



Дочь учится на повара. Мать спрашивает:  
- А вам разрешают есть то, что вы приготовили?  
Дочь (сквозь слезы):  
- Нас заставляют!



Встретились два директора предприятий. Один другому говорит:  
- Представь, я своим работягам уже полгода зарплату не плачу, а они все ходят на работу и ходят.  
- Слушай, а если с них плату за вход брать?



Прораб отчитывает работягу:  
- Я же тебя просил вчера - не пей больше!  
- А я больше не пил! Я столько же выпил.



Директор:  
- Знаете, молодой человек, мне кажется, что вы начинаете работать только тогда, когда я обращу на вас внимание. И не надо сразу так активно полымить. Вы у нас программистом работаете.



Беседуют два строителя.  
- Скажи, что случилось? Почему мастер тебя уволил?  
- Понимаешь, мастер - это человек, который ходит и наблюдает за работой других.  
- Ну это всем известно, но почему же он все-таки тебя уволил?  
- Из зависти. Многие думали, что мастер - это я.



- Господа, сколько раз я просил: если играете на похоронах, то хотя бы лица делайте грустные. Николай, это касается вас в первую очередь! Да, почему вы в ладоши хлопали?  
- Я тарелки дома забыл!



Встречаются русская и японская магнитолы.  
Русская:  
- Я слышала, тебе вчера хозяин новую кассету купил? Дай пожевать!



- Какая разница между просто другом и настоящим другом?  
- Просто друг поможет вам перевезти вещи, а настоящий друг поможет вам перевезти труп.



- Мой брат женится. В субботу свадьба, а я никак не при думая, что бы ему подарить такое... памятное...  
- Проще простого! Проверено на практике неоднократно и с успехом...  
- Что ты имеешь в виду?  
- Если даже самую скромную свадьбу ознаменовать небольшим скандалом между молодыми или их родителями, то этот радостный день запомнится им на всю жизнь. Можешь быть уверен!



- Почему ты не разговариваешь с женой?  
- Поссорились.  
- Это плохо.  
- Наоборот, хорошо! Целую неделю живем мирно.



- От близких лучше всего держаться подальше. Не верите? Тогда вспомните, с кем вы чаще всего ссоритесь.



- Ты вообще чем занимаешься?  
- Людей достаю.  
- А они?  
- Они орут.  
- А морду еще не били?  
- Нет, пока. Я акушер в роддоме.



Купили дед с бабой радио, воткнули в розетку... 220V  
Ждут... пошел дымок... Дед: «Что-то молчит?»...  
Баба: «Сейчас покурят, может что и скажут»...



На грузинской свадьбе один другому:  
- На многих свадьба я бывал, но такого невеста еще не видел - не пойму вообще - баба это или мужик.  
- Эй, замолчи вообще, а то я тебе зарэжу здесь - это моя дочь.  
- Просты, дарагой. Я не знал, что ты отэц этой красавица.  
- Канэц тебе - я ее мать!...



У Николая Валуева в мобильнике уже пять гнезд для зарядного устройства.



Девушка, давшая клятвенное обещание не есть после шести вечера, выпила тарелку борща.



Приходит свекровь к невестке. Провела пальцем по телеку, шкафу, тумбочке.  
Показывая пыль на пальце, говорит «Какая пословица есть на этот случай? «  
(намекая, типа, чистота-залог здоровья и т. п. ) Невестка, недолго думая: «Свинья везде грязь найдет!»

## № 14

1 сентября 2012 года

Главный редактор/верстальщик: Юрченко В.Ю.  
Корректор: Манохина Светлана,  
Дизайнер: Хабибулина Венера,  
Распространение журнала: Голиков Никита.  
Ответственные за рубрики:

«Компьютер для начинающих» - Расчектаев Влад,  
«Обзор программ» - Юрченко Ю.Г.

«Игромания» - Сека Александр,  
«Авто новости» - Колесный Артем  
Журналисты: Костенко Екатерина, Марина Чеботарева.

WEB отдел:  
Модератор web-сайта - Струц Николай  
VK группа - Никита Васильченко

КОНТАКТЫ:  
e-mail: zhurnal-8bit@mail.ru, ICQ: 67-30-89 Skype: yurchenkovit, твиттер: @zurnal\_8bit, группа ВК контакте: www.vk.com/zur8bit

Журнал распространяется на бесплатной основе, по России и странам СНГ.

Если в конце материала не указывается ссылка на автора, то материал был взят из он-лайн - СМИ или блогов, которые не запрещают копирование.

www.V-BIT.ru

**Ирина  
Дубкова**



[www.vk.com/id74541122](http://www.vk.com/id74541122)